

Puzzle Picture Tematik sebagai Peningkatkan Kemahiran Menulis Cerpen Siswa SMA Kelas X-2 di SMAN 6 Malang

Alifia Khoirunnisa¹, Gatot Sarmidi², Yatmiarsih³
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
Alifiak09@gmail.com

Abstract: *This research aims to enhance the short story writing skills of 10th-grade students (X2 class) at SMAN 6 Malang through the implementation of the Puzzle Picture method. This method involves using puzzle pieces to understand the concept of short stories. The study utilizes instructional media that can stimulate students' creativity and imagination in writing short stories. Initial observations revealed that the current teaching methods were ineffective in fostering students' creativity and that students struggled with composing a complete short story. In this study, the Puzzle Picture method was applied as an alternative approach to improve students' short story writing skills. The findings indicate that the implementation of this method enhanced the effectiveness and critical thinking abilities of students in writing short stories. Furthermore, the method clarified the concept of short stories. By utilizing the Puzzle Picture method, students were able to better comprehend the concept of short stories and develop their creativity in writing.*

Keywords: *Picture Puzzles, Short Stories, Writing Skills*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa SMA kelas X-2 di SMAN 6 Malang melalui penggunaan metode Puzzle Picture. Metode ini menggabungkan gambar-gambar puzzle untuk memahami konsep cerpen. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa dalam menulis cerpen. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan belum efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa, dan siswa kesulitan merangkai sebuah cerpen. Dalam penelitian ini, metode Puzzle Picture diterapkan sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode ini dapat meningkatkan keefektifan dan kecerdasan kritis siswa dalam menulis cerpen. Selain itu, metode ini juga dapat memperjelas konsep cerpen yang akan dibuat. Dengan menggunakan metode Puzzle Picture, siswa dapat lebih mudah memahami konsep cerpen dan mengembangkan kreativitas dalam menulis.

Kata Kunci : *Puzzle Picture, Cerpen, Kemahiran Menulis*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Oleh karena pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sistemik untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan proses belajar maka kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan jenis hakikat, dan jenis belajar serta hasil belajar tersebut. Proses belajar terjadi juga dalam konteks interaksi sosial-kultural dalam lingkungan masyarakat. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, sehingga mereka dapat berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu kemampuan yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah kemampuan menulis cerpen.

Cerpen merupakan salah satu jenis karya sastra yang mudah untuk dimengerti dan diterapkan oleh siswa. Terdapat banyak metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen, salah satunya adalah metode puzzle picture.

Muin, Firdaus, & Hajar (2023) menyatakan media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Rukayah, Hafid, A., & Jauhar, S (2020) menyatakan bahwa Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membina siswa agar memiliki pengetahuan, keterampilan dalam menjalani kehidupan. Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Musfiqon & Nurdyansyah, 2015)

Pengembangan kemahiran menulis cerpen merupakan tujuan utama dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran menulis dapat meningkatkan kemahiran menulis siswa. Selain itu, penggunaan puzzle dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa. Dengan demikian, pengembangan metode pembelajaran yang menggunakan puzzle dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kemahiran menulis cerpen siswa SMA kelas X-2 di SMAN 6 Malang.

Menurut Husna, Sari & Halim (2017) Bermain *Puzzle Picture* merupakan hal yang sangat menarik yang membutuhkan kesabaran dalam merangsang siswa untuk berfikir dan berimajinasi dalam menyusun potongan *Puzzle Picture* sehingga menjadi gambar yang utuh. Dalam menyusun *Puzzle Picture* siswa harus memahami materi yang sudah diberikan agar dapat menjawab pertanyaan dan konsentrasi dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Maulida & Zulfitriya (2018) menyatakan bahwa *Puzzle Picture* merupakan media yang terdiri dari potongan gambar, huruf, kotak-kotak, dan angka yang membentuk pola sehingga siswa ada rasa keinginan menyelesaikan gambar secara cepat dan tepat.

Pembelajaran Bahasa Indonesia mengarahkan kepada siswa agar dapat berkomunikasi dengan baik dan tepat dengan penggunaan bahasa yang kontekstual baik itu secara lisan maupun tulis. Pada hakikatnya pembelajaran Bahasa Indonesiaa menyangkut empat keterampilan berbahasa. Menurut Taringan (2008) keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan menulis (*writing skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*) dan keterampilan membaca (*reading skills*). Setiap keterampilan tersebut memiliki hubungan yang erat dengan keterampilan-keterampilan lainnya.

Metode puzzle picture merupakan metode yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep cerpen. Pada metode ini, siswa diminta untuk membuat cerpen dengan menggunakan gambar-gambar yang diberikan. Gambar-gambar tersebut dapat berupa puzzle, sehingga siswa harus menggabungkan puzzle-puzzle tersebut untuk memahami konsep cerpen yang akan dibuat. Metode ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan

keaktivitas dan kecerdasan kritis, serta dapat memperjelas konsep cerpen yang akan dibuat. Metode puzzle picture telah digunakan dalam beberapa penelitian, seperti penelitian yang dilakukan oleh Amalia Ulinnuha pada tahun 2016. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran menulis cerpen. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Linda Dwi Yulikasari pada tahun 2021 juga menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan kemampuan menulis anekdot.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas X-2 SMAN 6 Malang diketahui bahwa pembelajaran yang berlangsung belum dapat mengembangkan kreativitas pemikiran dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan dalam materi cerpen, kebanyakan dari peserta didik hanya terpaku dalam aspek teoritisnya seperti struktur dan unsurnya. Hal inilah yang menyebabkan diantara mereka kesulitan dalam merangkai sebuah cerpen yang membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini tentu akan berakibat pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, menunjukkan bahwa ada kekurangan dalam pembelajaran yang dilakukan, sehingga membutuhkan tindakan yang lebih efektif dalam mengatasi masalah tersebut. Untuk mengatasi masalah ini, guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode puzzle picture, yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep cerpen dengan lebih mudah. Selain itu, guru juga dapat menggunakan contoh-contoh yang lebih realistis dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga dapat memudahkan siswa dalam mengerti materi yang dijelaskan. Dalam melakukan pengembangan pembelajaran, guru juga dapat menggunakan berbagai alat bantu pembelajaran, seperti teknologi multimedia, video, dan audio. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, serta dapat memudahkan guru dalam mengajarkan materi. Selain itu, guru juga dapat menggunakan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah.

Hasil Dari refleksi dan evaluasi yang dilakukan guru dan peneliti, terdapat beberapa faktor yang mungkin menyebabkan kemampuan belajar siswa rendah dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satunya adalah pembelajaran yang diberikan oleh guru mengandung aktivitas yang lebih banyak mencatat dan menghafal, sementara pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, seperti praktek dan diskusi, lebih efektif dalam membantu siswa mengingat materi. Selain itu, siswa sering kurang fokus pada guru saat proses belajar berlangsung, yang dapat menyebabkan kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan.

Mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dengan lebih efektif, sangat penting untuk mengadopsi inovasi dan metode pembelajaran yang inovatif. Salah satu metode yang dapat diimplementasikan adalah metode puzzle picture, yang telah terbukti efektif dalam

membantu siswa memahami konsep cerpen dan meningkatkan kemampuan menulis cerpen. Metode ini tidak hanya membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas dan kecerdasan kritis, tetapi juga dapat memperjelas konsep cerpen yang akan dibuat. Dengan demikian, metode puzzle picture menjadi alat yang sangat berharga dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, karena dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam menulis.

Penerapan metode puzzle picture dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam materi cerpen, telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam menulis. Penelitian yang dilakukan oleh Arief & Arief (2018) mengenai pengembangan media puzzle Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa kelas III SDN Lowokwaru III Malang menunjukkan bahwa metode ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis narasi dengan lebih baik. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Husna (2017) mengenai pengembangan media puzzle materi pencemaran lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh juga menunjukkan bahwa metode puzzle picture efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dengan memanfaatkan gambar-gambar puzzle, siswa dapat lebih mudah memahami konsep cerpen dan mengembangkan kreativitas dalam menulis.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan merujuk pada model Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Sugiyono, 2014). Adapun model PTK yang digunakan meliputi empat langkah yaitu 1) Perencanaan; 2) pelaksanaan; 3) pengamatan; dan 4) Refleksi.

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas X-2 SMAN 6 Malang sebanyak 34 siswa dengan jumlah siswa 21 perempuan dan 13 siswa laki-laki. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 21 Februari 2024 dan siklus II pada tanggal 2 April 2024. Sedangkan obyek penelitian yang penulis gunakan adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Teks Cerpen.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes. Teknik tes melalui tes evaluasi belajar pada materi alat pernafasan manusia yang dilaksanakan pada akhir siklus dalam bentuk tes *essay*. Sedangkan teknik non tes dilakukan dengan teknik observasi dan menggunakan instrumen lembar observasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dengan nilai ketuntasan diatas 75% dari seluruh siswa. Sedangkan nilai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) adalah 70.

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Kondisi Pra Siklus

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Cerpen yang dilakukan pada hari Selasa, 20 Februari 2024 diperoleh asesmen diagnostik yang dilakukan siswa. Kemudian mereka dibagi berdasarkan minat dan kemampuannya. Berikut ini tabel dari asesmen diagnostik sebelum pelaksanaan perbaikan pembelajaran (pra siklus).

Tabel 1 Hasil Asesmen Diagnostik Pra Siklus

No	Nilai (f)	Jumlah siswa (x)	f(x)
1	50	1	50
2	55	13	715
3	60	12	720
4	65	2	390
5	70	5	210
6	75	6	150
7	80	0	0
Jumlah		34	2315
Rata-rata			68
Ketuntasan		11	32 %

Berdasarkan data tersebut diketahui hanya 32% dari 34 siswa yang mendapat nilai diatas 70 sejumlah 11 siswa, selebihnya siswa mendapat nilai kurang dari KKM. Selanjutnya peneliti mengadakan perbaikan pembelajaran agar pembelajaran materi alat pernapasan manusia dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Cerpen dalam penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Siklus I terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kegiatan pada tahap perencanaan siklus I meliputi mengidentifikasi masalah, merancang perangkat pembelajaran, dan mengembangkan instrumen penilaian. Tahap pelaksanaan siklus I dilakukan pada hari Rabu, 21 Februari 2024. Pelaksanaan pembelajaran siklus 1 sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I. Kegiatan pembelajaran ini diakhiri dengan mengerjakan soal tes, pada kegiatan penutup dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi. Hasil nilai siswa tersebut juga dijadikan sebagai indikator keberhasilan pembelajaran dengan metode eksperimen. Data nilai tes siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Penilaian harian Siklus I

No	Nilai (f)	Jumlah siswa (x)	f(x)
1	50	4	200
2	55	1	55
3	57	2	114
4	60	3	180
5	65	1	65
5	72	2	144
6	74	1	74
7	77	14	1078
8	78	2	156
8	80	2	160
9	82	1	82
10	87	1	87
Jumlah		34	2395
Rata-rata			70
Ketuntasan		20	59%

Ketuntasan siswa mengalami peningkatan yaitu menjadi 59%. Meskipun telah mengalami peningkatan namun jumlah peningkatannya belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Berdasarkan hal tersebut peneliti akan melanjutkan penelitian pada siklus II dengan metode pembelajaran berbantu *puzzle picture* dengan memperbaiki kekurangan dan kelemahan yang menjadi siklus I.

Hasil pengamatan teman sejawat diperoleh hasil guru sudah baik dalam penyampaian materi, pemberian penguatan, melakukan tanya jawab, melaksanakan evaluasi dan menganalisis evaluasi. Selain itu, dalam pembelajaran kebanyakan dari mereka masih bingung dalam membuat cerpen. Hal ini terlihat kebanyakan dari siswa masih kurang aktif dalam bertanya mengenai penyusunan cerpen karena hanya beberapa orang saja yang melakukan eksperimen dan permainan *puzzle picture*. Hal ini dikarenakan siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk melaksanakan permainan. Berdasarkan refleksi dan hasil analisis evaluasi siklus I ini, maka diperlukan upaya perbaikan pembelajaran pada siklus II agar indikator keberhasilan penelitian dapat tercapai.

Siklus II

Perbaikan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 2 April 2024. Perbaikan pembelajaran siklus II menekankan pada 1) pengaktifkan kerja kelompok dengan diskusi kelompok; 2) penggunaan *puzzle picture* dilaksanakan pada tiap kelompok dengan melibatkan

semua anggota kelompok; dan 3) pelaksanaan menyusun cerpen a. Adapun hasil tes evaluasi dari pelaksanaan pembelajaran pada siklus II disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3 Hasil Penilaian harian Siklus II

No	Nilai (f)	Jumlah siswa (x)	f(x)
1	62	2	124
2	64	1	64
3	66	3	498
4	80	2	160
5	85	7	595
6	90	5	450
7	92	4	368
8	93	5	465
9	94	3	282
10	95	2	190
Jumlah		34	2803
Rata-rata			85
Ketuntasan		28	82%

Berdasarkan data di atas, setelah menerapkan metode pembelajaran eksperimen berbantu *puzzle picture* dalam siklus II, jumlah ketuntasan siswa mengalami peningkatan yaitu menjadi 82%. Sedangkan rata-rata nilai evaluasi siklus II adalah 80.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh teman sejawat pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II pada guru dan siswa telah mengalami peningkatan hasil. Adapun hasil dari observasi siklus II terhadap guru secara keseluruhan guru telah melaksanakan pembelajaran dengan baik. Pada penerapan metode eksperimen guru telah memberikan contoh melaksanakan sebuah percobaan dengan sangat baik dan memberikan contoh permainan *puzzle picture* dengan sangat baik. Guru mengelompokkan siswa dengan minat dan kemampuannya dan menyusun cerpen secara individu namun dapat bekerja sama dalam pengerjaannya. Guru memberikan pengarahan dan memberikan kesempatan untuk diskusi kepada siswa. Guru memberikan evaluasi dan menganalisis serta melaksanakan tindak lanjut evaluasi tes formatif dengan sangat baik. Hasil observasi pada siswa menunjukkan motivasi siswa dalam pembelajaran tinggi sehingga siswa lebih aktif. Selain itu, kreatifitas siswa dalam pembuatan cerpen melalui metode tersebut cukup efektif dan terlihat baik.

Perbandingan nilai Pra siklus, siklus I, dan siklus II

No	Nilai (f)	Jumlah siswa (x)		
		Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	50-55	14	5	0
2	56-60	12	5	0
3	61-65	2	0	3
4	66-70	5	0	3
5	71-75	6	3	0
6	76-80	0	18	3
7	81-85	0	1	6
8	86-90	0	1	5
9	91-95	0	0	14
Tuntas Belajar		11	20	28
Rata-rata		68	70	85
Ketuntasan		32%	59%	82%

Dari tabel diatas membuktikan nilai rata-rata siswa dan persentase siswa yang tuntas belajar terus meningkat dari tiap siklus. Walaupun tidak semua siswa tuntas belajar namun indikator keberhasilan untuk penelitian ini sudah tercapai yaitu 82% siswa tuntas belajar.

Media permainan merupakan cara efektif untuk mempermudah pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Media *Puzzle Picture* merupakan media visual yang sederhana dan sangat menarik berupa potongan-potongan gambar yang berukuran sedang terdiri dari lebih 19 lebih gambar. Nantinya siswa diberikan kesempatan untuk memilih minimal 6 gambar secara bebas yang akan disusun menjadi sebuah cerita. Media ini juga dapat memberikan keistimewaan dalam proses pembelajaran karena dapat memudahkan siswa dalam menyusun dan membuat cerpen sehingga dapat optimal pengerjaannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Ritonga (2020) bahwa media *Puzzle Picture* merupakan media permainan edukasi yang mampu mengasah daya pikir anak dan melatih kecepatan tangan dan pikiran anak dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan isi materi pembelajaran dengan sistem bongkar pasang ataupun mempermudah pengerjaan tugas.

Media *Puzzle Picture* merupakan satu dari beberapa media pembelajaran permainan yang dapat menjadi alternatif untuk menciptakan suasana belajar aktif menyenangkan dan meningkatkan konsentrasi belajar siswa (Widiana et al., 2021). Rasa ingin tahu dan kemampuan untuk mencocokkan kepingan *Puzzle Picture* mendorong siswa untuk bereksplorasi imajinasi dalam menyusun sebuah cerita melalui kepingan *Puzzle Picture*.

Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran efektif dalam menstimulasi pemikiran siswa, mengurangi kecemasan, dan meningkatkan motivasi belajar, sehingga membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media

pembelajaran tidak harus mahal, dan contohnya adalah Puzzle Picture yang terbuat dari kertas gambar kecil.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Puzzle Picture efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa SMA kelas X-2 di SMAN 6 Malang. Keberhasilan metode Puzzle Picture dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa dapat dijelaskan lebih lanjut. Pertama, metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka dalam menyusun potongan-potongan gambar menjadi sebuah cerita yang utuh. Proses ini mendorong siswa untuk berpikir di luar kotak dan mengembangkan imajinasi mereka. Kedua, metode ini menuntut siswa untuk berpikir kritis dalam menganalisis hubungan antara potongan-potongan gambar dan menyusunnya menjadi sebuah alur cerita yang logis dan menarik. Ketiga, dengan melihat gambar-gambar yang disusun, siswa dapat lebih mudah memvisualisasikan konsep-konsep penting dalam cerpen, seperti tokoh, latar, konflik, dan klimaks.

Oleh karena itu, guru Bahasa Indonesia disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan metode Puzzle Picture sebagai alternatif dalam pembelajaran menulis cerpen. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan konsep cerpen dalam tulisan mereka, sehingga keterampilan menulis cerpen mereka dapat terus berkembang.

Daftar Rujukan

- Arief, M., & Arief, M. (2018). Pengembangan Media Puzzle Jawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Kelas III SDN Lowokwaru III Malang.
- Diah Amalia dan Safrida Napitulu, "Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menuis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam", *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 12, No. 4, 2020.
- Hariyanto, *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*, DivaPress, Yogyakarta, 2009.
- Husna, N. D. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 05(01).
- Maulida, A., & Zulfitri. 2018. Pengembangan kecerdasan Interpresional Anak Autis Melalui Pemanfaatan Media Puzzle Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 1(2), 120-130.
- Musfiqon, & Nurdyansyah. 2015. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Muin, A., Amin, M., & Azhari, A.S. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV. *Jurnal Global Basic Education*. 1(4).
- Muin, Firdaus, & Hajar S. 2023. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*. 2(4), 5-6

- Rukayah, Hafid, A., & Jauhar, S. 2020. Perbandingan Penerapan Media Audio Visual dan Media Lingkungan dalam Menulis Puisi Kelas V SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*. 4(3), 2-3.
- Ritonga, Siti Jawiyah. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air dengan Menggunakan Media *Puzzle* di Kelas V SDSwasta Waladun Shalih. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Tarigan, H. G. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Widiana, I. Wayan, Ndara Tangu Rendra, & Ni Wayan Wulantari. (2019). Media Pembelajaran *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA. *Indonesian Journal of Educational Research and Review* 2(3), 354-362. <http://dx.doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22563.g14041>.